Periodico di informazione sul mondo Sinclair e Spectrum

N°3 Giugno - Luglio 2004

In questo numero:

Editoriale

Eccoci giunti al terzo numero di questa rivista. Come al solito ringrazio tutti coloro che si complimentano con me e per il "sostegno" datomi facendo così in modo che questo periodico venga scritto con ancora piu' passione e impegno. Dopo un evento come quello tenutosi pochi giorni fa a Varese è ovvio che venga dato ampio spazio a questo meeting annuale che come sempre ha visto lo Spectrum e le macchine Sinclair uno degli argomenti principali dell'incontro. Verrà quindi fatto un resoconto della giornata analizzando in particolar modo lo spazio dedicato allo ZX e al QL. Ovviamente l'argomento che ha suscitato maggiore interesse è stata la presentazione del Chrome che finalmente per la prima volta è stato mostrato al pubblico. A causa dei tempi stretti ho dovuto inserire l'articolo in coda alla rivista dato che per l'impaginazione sono necessari alcuni giorni di lavoro.
Si parlerà inoltre nel resto della rivista di hardware e curiosità varie reperite in internet.

S.G.
zxspectrum@hal.varese.it

Periodo di cloni

Ebbene sì. Il 2004 si è aperto all'insegna di nuovi cloni piu' o meno potenti dal gia' tanto citato e discusso Chrome, che probabilmente in una seconda versione supportera' lo standard Tr-Dos, fino a tre novità. La prima proviene dalla Repubblica Ceca dallo stesso autore del famoso controller DivIDE (che ha la peculiarità di avere un sistema modulare "riflashabile" compatibile con tutti ma proprio tutti i cloni dotati di bus di espansione). Per il nuovo clone è stato fatto un sondaggio via web riguardo il tipo di processore da utlizzare, vista la presenza sul mercato del famoso e-Z80 dotato di parecchie caratteristiche interessanti e compatibile col vecchio Z80. La nuova macchina sarà completamente nuova anche perchè, essendo progettata con una architettura completamente diversa, non sarà ricopiata alcuna piattaforma già esistente. In ogni caso riuscirà ad essere compatibile al 100% con lo Spectrum anche se è concepita con tecnologie odierne. Ecco elencate le caratteristiche che presumibilmente verranno adottate:
- FPGA, fully hardware based design (senza emulazione Z80)
- RAM: SIMM 72pin. Almeno 128k di base principale, le altre verranno paginate e saranno presenti Ram disk e periferiche Ram
- ROM riflashabile per le periferiche e il funzionamento del sistema stesso (come un bios)
- DivIDE, 8255, Kempston, AY .. (on board)
- alimentatore singolo per PC compatibile
- uscita video composita, RGB-out, possiblità di avere una PC-VGA-timed in parallelo alla RGB.

Il cuore del sistema è un FPGA customizzato e probabilmente verrà implementato un microcontrollore "slave" che servirà per emulare l'audio AY e per altri piccoli compiti come l'AVR.
Il prodotto finale è ancora da decidere e nel forum www.pandora.cz conferenza "Speccy" si possono trovare discussioni, proposte di modifiche e richieste di aggiunte.
Sempre dalla Repubblica Ceca c'è un nuovo clone che è il rifacimento del "vecchio" Didaktik Gama con 192k. Questo clone si presenta solamente sottoforma di scheda madre. Viene montata la ULA originale che l'autore ha a suo tempo acquistato in grossi quantitativi prima che la Ferranti terminasse la produzione. Per i curiosi il sito di riferimento è
http://www.volny.cz/pvalecko/gama192cz .
Il prezzo si aggira sui 50 euro già tutto assemblato ma per chi volesse sono disponibili gli schemi circuitali.
Dalla Russia intanto si sta lavorando ad un nuovo ZX costruito sulla falsa riga dell'Atm Turbo. Si tratta di un clone abbastanza conosciuto ma non tanto diffuso con modalità CP/M, una risoluzione dello schermo maggiore rispetto lo Spectrum classico venduto nel 1993 dalla MicroArt che ne produsse 3 versioni. Il nuovo clone a differenza dei precedenti avrà uscita VGA, una versione del sistema operativo iS-Dos che verrà riscritta da zero per poter sfruttare appieno le caratteristiche di questo nuovo computer con supporto per hardisk IDE e dovrebbe far concorrenza allo Sprinter. Per informazioni:http://atmturbo.narod.ru

Multitech, Proface, Melodik, Multiface

C'e' un po' di confusione sulle interfacce piu' famose per lo Spectrum e talvolta si sente citare la Multiface al posto della Proface o viceversa. Cerchiamo con questo articolo di mettere un po' in ordine le idee a coloro che sono a digiuno di periferiche e espansioni per lo Spectrum.
Cominciamo con la Proface: non è altro che una interfaccia per poter collegare la classica tastiera da PC (con connettore AT ma facilmente convertibile in PS2 tramite adattatore) che permette di poter usare con le dovute limitazioni (non essendo possibile leggere piu' di 3 tasti premuti in

contemporanea) la tastiera del pc al posto di quella dello Spectrum. Utile nel caso in cui la membrana si sia danneggiata col tempo o con l'eccessivo utilizzo o, come in alcuni casi, per coloro che hanno inserito la motherboard in un case per pc. Tale interfaccia dispone di un replicatore del bus per poter espandere ulteriormente lo Spectrum e dispone di una porta parallela. Con la sequenza CTRL-ALT-CANC infine è possibile resettare la macchina come se si trattasse di un normalissimo pc.
La Multiface invece è una interfaccia molto bramata dal popolo dei giocatori incalliti.
Permette infatti di salvare su nastro uno "snapshot" ovvero una specie di fotografia del contenuto della memoria ram in un determinato istante. E' quindi dotata di un

pulsantino per far memorizzare il contenuto della ram e la porta audio out per salvare il tutto su nastro.
In questo modo è possibile "congelare" una partita in un determinato momento senza perdere alcun punto per poi poterla riprendere in un secondo momento caricando solamente lo snapshot col classico LOAD "". E' disponibile poi la versione "+3" che permette agli Spectrum 128K +3 di salvare il contenuto direttamente su floppy da 3 pollici consentendo tra l'altro il travaso dei vecchi nastri su un supporto piu' comodo e sicuro come appunto i dischetti un po' come avviene anche sulla Opus Discovery. Per quanto riguarda Melodik c'e' poco da dire: si tratta solo di una interfaccia audio per i 48K che a differenza dei 128K non hanno di chip "on board". Di conseguenza al suo interno troveremo il famoso AY con le uscite audio a 3 "voci". Occhio che alcuni programmi, nonostante girassero sia in modalità 128K (con musica) sia in 48K, con l'interfaccia Melodik potrebbero essere ugualmente privi di sonoro in quanto alcuni programmatori, per facilitarsi forse i compiti, hanno preferito inserire dei controlli sulla scritta della schermata iniziale (© 1986 Sinclair...) anzichè testare l'effettiva presenza del chip AY; questo talvolta capita anche sui modelli +2A/B o sul +3 dal momento in cui la rom degli Amstrad riportavano la frase di copyright modificata rispetto al 128K Sinclair originale. La Multitech infine è presente nell'interfaccia floppy MB02 ed è una modalità video migliorata anche se poco usata: permette una visualizzazione interlacciata in multicolor: anzichè 2 attributi per ogni cella formata da 8 pixel per 8 pixel, ogni pixel puo' avere il proprio colore dei 16 disponibili. Questo ricorda molto la modalità Gigascreen usata spesso nei giochi e demo russi: alternando velocemente 2 colori per pixel si riesce ad eliminare il "colour-clash" e a disporre di 128 sfumature.

Si dice in lista

Ultimamente l'argomento principale della lista ha riguardato quasi esclusivamente il discorso compatibilità tra i vari cloni e il fatto che il Chrome non fosse compatibile al 100%. Tutto questo è da ricercare nella ULA: questo componente è ancora mezzo sconosciuto e non si hanno a disposizione schemi circuitali che possano in qualche modo caratterizzare il suo contenuto e che possano rimpiazzarlo con una serie di integrati "semplici" dal momento in cui la Ferranti (produttrice della ULA) ha interrotto la produzione quando la Sinclair ha ritirato dal mercato gli Spectrum.

Links

Rwap Software è un retro-negozio inglese che tratta hardware e software usato per QL e Spectrum. I prezzi sembrano molto accessibili.
http://www.rwapsoftware.co.uk

Sulla home page di Dave Walker (http://homepage.ntlworld.com/itimpi/djwdown.htm) potete trovare piccoli programmini freeware/shareware da scaricare per il vostro QL. Molto interessante il DiscOVER che permette di utilizzare i floppy formattati da diverse piattaforme (CPM, BBC DFS, BBC ADFS, Unix CPIO, Spectrum/Sam Coupe') e poterne leggere i contenuti, copiare files ecc.
Da usare assieme al TexTIDY (sempre presente sullo stesso sito) che permette la conversione dei diversi formati di files.

QL: Quante Liti!

Recentemente sulla lista dello Spectrum è scoppiato un piccolo "flame" a proposito del QL e per la precisione sulle scelte "azzardate" di Sir Clive riguardo il tipo di CPU scelta, alla mancanza di un chip audio, ai pochi colori disponibili in "alta" definizione. C'e' da dire che si è fatto un po' di confusione sul "target" di questo computer che lo stesso Clive non aveva ben presente quale potesse essere il suo futuro e il suo utilizzo. Molti si sono aspettati dal QL un super-Spectrum senza tener conto che era rivolto principalmente ad un ambito professionale tanto è vero che uscì contemporaneamente allo Spectrum 128K e il QL venne appositamente definito "Professional Computer" ma che di professionale, tirando le somme, aveva ben poco a cominciare dalla tastiera a membrana all'uso dei microdrive. Tale macchina di sicuro non è dedicata al mondo video ludico basti guardare i programmi disponibili tra cui la famosa "suite" per ufficio di Psion anche se nel 1984, quando sbarcò dopo un parto molto travagliato sul mercato, erano già presenti alternative molto piu' valide tra cui il Mac, i primi pc e l'Amiga. I dibattiti che hanno animato la lista riguardavano appunto il paragone tra Amiga e QL: alcuni (tra cui il sottoscritto) sostenevano che non e' possibile confrontare queste due piattaforme dal momento in cui l'Amiga, dotata di chip audio, porte joystick e sprite controller era piu' una macchina da gioco senza tener conto pero' che in ambito grafico e audio la versione 1000 (e non la 500) era ampiamente utilizzato. Tornando al discorso QL sono trapelate diverse notizie tra le quali: i bug che afflissero i primi esemplari in uscita, i pesanti ritardi (addirittura 5 mesi dopo l'ordinazione) delle consegne a causa del ritiro dal mercato dopo una imminente uscita dei primi prodotti che erano mal funzionanti ed infine una curiosità riguardo il sistema operativo scelto da Clive che avrebbe dovuto essere presente sul computer e col quale venne ufficialmente presentato ma che non vide mai la luce: il 68K OS. Preso dalla curiosità sono andato alla ricerca di questo misterioso sistema e su un numero della rivista inglese "Your Sinclair" sembra che fosse monoutente multitasking grafico a finestre. Purtroppo non sono riuscito a trovare alcuna foto "rubata" durante la presentazione.
Da quanto sono riuscito a capire era molto piu' bello e ricco del QDos ma non venne mai utilizzato in quanto occupava troppa ram lasciando pochissime risorse libere al sistema. La vita del QL è sempre stata sofferta: oltre ai bug iniziali ci fu il prezzo altissimo (oltre 1 milione di lire nel 1984) e le scelte molto economiche dell'hardware; la presenza sul mercato di macchine migliori hanno fatto sì che questo piccolo computer fosse destinato a morire. Se si fossero fatte scelte migliori riguardo le caratteristiche, come è stato detto in lista, forse il futuro dei pc sarebbe stato diverso con un concorrente di tutto rispetto al momento della nascita dei primi personal computer.

Progetti QL

Dando una occhiata alla mailing list internazionale ecco un piccolo sunto sul "work in progress" sul mondo Sinclair QL: Peter Graf sarebbe disposto a scrivere delle routines per SMSQ/E che supportino tali caratteristiche:
- Driver nativo per schede ethernet per Q40/Q60
- Continuazione del lavoro di Nasta riguardo le estensioni ethernet per QL / GoldCard / SuperGoldCard ecc.
- Connectività nativa TCP/IP per stampanti (forse alternativa all'USB)
- Client email POP3+SMTP grafico
- Protocollo upload e download via seriale o network
- Webserver
- TCP/IP stack, PPP, SLIP

Tutto questo open source. Proprio a proposito di open source è scoppiato un mezzo putiferio quando Peter Graf si è offerto di scrivere gratuitamente una serie di driver purchè SMSQ/E diventasse sotto licenza GPL. Staremo a vedere cosa ci riserva il futuro!

Intanto si sta avvicinando il periodo del prossimo meeting. Quest'anno il raduno si terrà il 16 Ottobre dalle 10 alle 17 presso Pleincollege St. Joris a Eindhoven (Olanda). Per ora non c'e' alcun sito di riferimento eccetto il messaggio che è circolato sul newsgroup dedicato al QL ma prossimamente verrà messa on line una pagina con tutte le informazioni a tal proposito con cartine e hotel disponibili.

La giornata sarà divisa come minimo in 2 activity workshops dove si terranno dimostrazioni anche di progetti futuri.

Per la precisione:

INTERNET CONNECTION WORKSHOP: tenuto da Jon Dent aiutato da Jan Bredenbeek. Forse sarà possibile non solo mandare e-mail col QL!

COLOUR WORKSHOP: tenuto da Wolfgang Uhlig che mostrerà i tools scritti per aiutare i programmatori a colorare i loro lavori che fanno uso anche di sprites. Volendo chiunque puo' portare i propri programmi: vedrete quanto è facile aggiornarli dando a loro una nuova impronta estetica come una rinnovata versione di EasyPtr.

Altri possibili argomenti di dibattiti che potrebbero esserci:

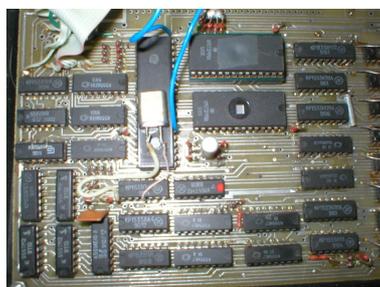
NATIVE HARDWARE EXPANSION: qualcuno conosce lo stato di questo progetto? Q60: questa macchina merita una particolare attenzione. Molti sono gli utenti interessati alla possibilità di farci girare Linux. Chi puo' aiutarli?

PRINTERS: uno dei problemi piu' importanti ovvero la possibilità di stampare da QPC con la propria stampante collegata al pc. Marcel spieghera' come fare. Per adesso solo con QPC ma in futuro probabilmente anche con Q60.

Per ulteriori informazioni gwicks@beeb.net

Il clone del mese

Si tratta del Leningrad 2. Uno dei cloni piu' venduti nell'ex Unione Sovietica. E' una versione di Spectrum molto economico come si puo' notare dalla semplicità con cui veniva costruita la tastiera. Non possiede ne interfacce disco ne chip audio ma semplicemente e' un clone del 48K con una discreta compatibilità. Ha incorporata l'interfaccia Kempston. Diamo ora una occhiata all'interno

Si nota subito la mancanza della ULA rimpiazzata da una serie di integrati semplici, le porte in/out con il classico "Din" molto usato nei paesi dell'Est per uscita video, joystick e porta tape. L'economicità si nota anche dai fili sparsi e saldature un po'... "artigianali". Vediamo meglio nel dettaglio:

Un quarzo forse per motivi di spazio è stato saldato sulla CPU (si spera che quest'ultima non scaldasse troppo!) e 2 eprom contenenti il Sinclair Basic. Presumibilmente i fili blu dovrebbero essere collegati al pulsante di reset. Anche il flat cable collegante la tastiera è saldato direttamente sulla piastra. Tutto cio' fa un po' rabbrividire i progettisti di hardware ma bisogna ricordarsi che l'economicità fu uno dei fattori piu' importanti per poter vendere i propri prodotti nel mercato sovietico quando questo attraversava ancora un periodo di dilagante povertà (1991).

Prove: UnrealSpeccy

Molti lo considerano il rivale per eccellenza di RealSpec tanto è vero che il nome stesso sembra sia stato coniato apposta in contrapposizione all'emulatore italiano.

Anche in questo caso gli eseguibili sono stati ottimizzati per le diverse piattaforme hardware e il prodotto è free. L'avvio stesso dell'emulatore è molto famigliare con la classica finestrella testuale MS-Dos che richiama l'eseguibile. Così pure il debugger che parte alla pressione del tasto ESC sembra una brutta ricopiatura del lavoro fatto da RamSoft. Non funziona ne il drag'n'drop ne l'uso del mouse a livello di applicazione (mentre a livello di emulazione sì). Solo i menu, anche in questo caso accessibili tramite i tasti funzione, richiamano le finestre classiche di Windows.

Lo schermo visualizza in basso la velocità di esecuzione in termini di frames al secondo e un insolito orologio inutile tra l'altro se viene visualizzato in modalità finestra e invisibile in alcune configurazioni di full screen. Utile invece una sorta di help in verde al centro che spiega brevemente alcune caratteristiche come le modalità video.

Essendo stato fatto in Russia è abbastanza ovvio che sia stata scelta di default la modalità Pentagon anche se è possibile emulare qualsiasi altra piattaforma. Premendo ALT F1 si accede alla configurazione del sistema vera e propria potendo cambiare le caratteristiche alle quali è possibile accedere tramite i tasti funzione. E' molto apprezzabile l'emulazione dell'hardware: per quanto riguarda l'audio viene emulato il Covox, il Sound Drive e il General Sound oltre l'AY del quale è possibile scegliere il tipo di emulazione e la wave table nonchè altri parametri come la frequenza di campionamento.

La parte joystick consente di avere anche l'autofire mentre la parte video permette persino l'emulazione sfuocata della televisione. All'avvio vedrete molto probabilmente delle bande verticali blu e bianche su sfondo nero in quanto viene caricata la rom "service"; bisogna premere F12 per entrare nella emulazione vera e propria. La mappatura dei tasti è parecchio confusa e mancano persino le virgolette in quanto di default è attiva una strana opzione "keyboard Windows 2000" mentre passando alla modalita' "Keyboard Windows 95" possiamo ritrovare i tasti usati anche da RealSpec. Trovo parecchio comoda la possibilità di caricare direttamente i files Betadisk .$b visto che talvolta navigando su siti dell'Est è possibile trovare programmi in questo formato. Piccolo errore riscontrato: eseguendo i giochi che richiedono General Sound verrà chiuso l'applicativo con la segnalazione di mancanza della libreria bass.dll che potrete comunque scaricare qui: http://trd.speccy.cz/emulz/BASS.ZIP

Mettiamolo adesso alla prova. Il primo programma che ho usato per testarlo è stato AirWolf II versione General Sound. Su un P4 2,4 Ghz nonostante avessi disabilitato tutte le caratteristiche e non avessi alcun programma in memoria il suono della introduzione viene eseguito lentamente.

Come in Spectaculator il Gigascreen viene emulato correttamente senza lasciare la fastidiosa traccia che affligge RealSpec. L'emulazione nastri è lentissima e non dispone ne di fast loading ne di flash load. Trovo comodo pero' il coundown che mostra i secondi necessari per terminare il caricamento.
Come test per mettere a dura prova questo emulatore come al solito ho scelto Shock Megademo. L'area "border" e "paper" non vengono sincronizzate correttamente in modalità pentagon (le linee orizzontali sono spezzate) anche se l'area del bordo è gestita correttamente. Provando altre demo non ho notato particolari malfunzionamenti.
Trovo molto scomodo in modalità fullscreen l'uso dei menu di configurazione dato che in risoluzione 320 per 200 pixel le finestre vengono tagliate fuori dallo schermo e non permettono la visualizzazione di molte voci. Ecco di seguito i tasti di scelta rapida:

F12 reset, F11 NMI, F6 inserimento poke, F5 salvataggio audio, F4 modalità video F3 Apri. Tirando le somme siamo giunti al verdetto. **Pro**: la possibilità di poter caricare direttamente i files in formato "Hobeta" (betadisk ".$.."), molto hardware emulato, free. **Contro**: sembra una brutta copia di RealSpec, emulazione lenta e talvolta non sincronizzata, mancanza di drag'n'drop, tastiera difficile da gestire. Insomma, aspettiamo parecchie migliorie piuttosto che aggiunta di "features" inutili come la visualizzazione sfuocata per poter emulare un vecchio televisore!

Annunci incredibili

Sfogliando le riviste che negli anni 80 popolavano le edicole (le quali esponevano in bella vista la cassettina in regalo) ci si puo' facilmente imbattere in annunci economici davvero curiosi e ridicoli che comparivano puntualmente nell'ultima pagina del magazine.

● Cari amici vendo i programmi 64 - 3P/3P - 64/64 - PC/PC - 64 ecc. Tutti a lire 10.000 compreso spese. Sono l'unico! Vendo giochi a L. 1.000 l'uno, vendo gruppi di giochi a prezzi incredibili. Come esempio 5 giochi a L. 2.500 - 10 giochi a lire 4.500 - 15 giochi a L. 6.500 ecc. Vendo computer, accessori a prezzi di fabbrica.
Ogni acquisto superiore a L. 5.000 una biro in regalo, e per spese superiori tanti altri regali. Ogni 5 ordini superiori a L. 10.000 una cassetta da 45 giri piena di giochi e due biro e un Lapis, e gomma da cancellare in regalo Chiedete del Club mio. Ragazzi sono offerte speciali veramente. Attenzione! ai primi 3 che mi telefoneranno venderò un programma a L. 5.000 compreso spese, ragazzi è eccezzionale non c'è trucco è tutto vero! I primi 3 fortunati li citerò nel mio prossimo annuncio. Poi ho inventato una lotteria: ogni mese estrarrò un nome ed esso vincerà un premio, il suo nome sarà pubblicato qui, auguri e buona fortuna.
Calenzano (FI) - .

Spesso si trovavano richieste assurde come emulatori di Spectrum per Commodore 64 o addirittura il viceversa (ci tengo a ricordare che all'epoca esisteva solo un lento simulatore del Basic Sinclair che emulava tra l'altro soltanto 7 dei 15 colori senza l'uso di in/out, beep, poke e istruzioni assembler).

● Compro programma che trasformi lo Spectrum in CBM 64 ed inoltre compro i seguenti giochi: Formula 1, Sabouter, Tarzan, pago fino a L. 900 per gioco.

● Vendo trasformatore Spectrum in C64 e da 64 in Spectrum a L. 25.000, spese comprese, inoltre 8000 giochi e utility a L. 1000 cad.

Fantomatici "Software Club" che facevano sempre capo ad un ragazzino il quale duplicava nastri originali al limite della legalità.

● Vendiamo programmi per Commodore 64 (utilities, Work Processor, Graphics Editor, ma soprattutto giochi di tutti i tipi, in tutte le versioni) su cassette Sony-TDK o dischetti 3M di prima qualità a richiesta. Spediamo a stretto giro di posta in eventuale contrassegno a prezzi irrisori, trattabili per telefono. Garantiamo la massima serietà. Vi faremo delle compilations favolose! Telefonateci ore pasti o scriveteci al seguente indiricco:

Gli annunci erano immediati e spesso non ne veniva controllato il contenuto che riportava chiaramente l'atto della duplicazione selvaggia.

● Vendo duplicatori anche per duplicare programmi turbizzati con o senza leader pulsante. Vendo anche circuiti elettronici per migliorare lo Spectrum.

Fa rabbrividire ai giorni d'oggi tutto cio' ma nel contesto degli anni 80 quando le leggi sul copyright erano appena abozzate e i computers non erano tanto diffusi si trattava di normale prassi.

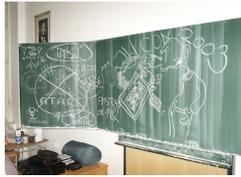
● La grandiosa Spiccionata Soft, dopo anni di disonesto e stupido lavoro, annuncia il proprio ritiro da un mercato in cui la concorrenza spietata distrugge i più deboli (sigh, sigh). La nostra immensa società e attività ci ha fatto diventare miliardari, tant'è che adesso ci godiamo la vita alle Maldive. Olè. Spiccionatosa Soft - Marte Town.

Demo Party: come si svolgono e cosa sono

Il concetto di Demo Party è un po' difficile da spiegare anche se si potrebbe definire come una sorta di meeting dove appassionati di computers (e precisamente di una certa piattaforma in particolare) cercano con i loro programmi di tirare fuori il meglio dalla propria macchina talvolta sfruttando al massimo l'hardware fino ai limiti consentiti.
Tutto questo rispettando certe regole che definiro' piu' avanti entrando in competizioni con altri cosiddetti "coders" (programmatori) in modo da poter vincere o classificarsi tra i migliori. Generalmente i premi sono semplici targhe o magliette con il simbolo dell'evento i cui proventi sono dati dagli spettatori che votano il miglior lavoro a seconda della categoria.
Questo fenomeno è nato agli inizi degli anni 90 quando alcuni ragazzini programmatori appassionati di computers, per presentare le proprie modifiche apportate ai videogiochi in modo da poter ottenere vite infinite o sproteggere dai codici i giochi stessi, inserivano come prima schermata una cosiddetta "intro" con animazioni a tempo di musica. Ci fu così un periodo in cui molti facevano a gara per presentare la introduzione migliore finchè non è stata organizzata la prima vera e propria competizione con relativi premi dove chiunque avrebbe potuto presentare il lavoro piu' bello e confrontarsi con gli altri sfidanti.
Ovviamente tutti i lavori sono fatti in assembler per risparmiare memoria e per poter agire a basso livello sull'hardware della macchina.
Qui in Italia esistono diversi Demo Party che si occupano principalmente di pc mentre in Europa la sfida si apre anche ad altre piattaforme: Atari e Amiga. Nell'Est infine possiamo trovare accanto a queste macchine anche gli 8 bit in particolar modo ZX Spectrum e talvolta anche Commodore 64 (presente solo in Slovacchia). Esistono poi dei Demo Party dedicati ad una singola piattaforma come per esempio ASCii che si svolge nell'ex Unione Sovietica ed è una competizione di soli cloni di Spectrum.
I piu' famosi dedicati allo ZX sono: Forever (Sk), Milenium (Ru), Paradigmus (Ru), Twilight (Ru), CAFe (Ru), Chaos Construction Party (Ru), ASCii (Ru), Syndeecate (Cz). Esiste poi un Demo Party virtuale chiamato Antique Toy che si svolge on-line e i lavori vengono presentati in rete.
Vengono classificati i lavori in base alle categorie che generalmente sono: miglior intro, miglior grafica (non deve essere una conversione di una fotografia), miglior musica (talvolta c'e' anche "best game").
Viene poi spesso imposto un limite sia all'hardware utilizzato (per esempio Pentagon) sia alle risorse richieste (per esempio intro da 1K o da 4K). Durante la competizione viene predisposta una lavagna o un foglio dove i partecipanti possono scrivere quello che vogliono e lasciare in qualche modo un ricordo dell'evento e della propria presenza.
Inizialmente vengono allestiti gli spazi con le attrezzature come monitor e proiettori.
Vengono generalmente scelti locali pubblici, scuole o talvolta in qualche capannone; i partecipanti a turno mostrano il proprio lavoro mentre gli spettatori, dotati di uno schema, decidono i voti da attribuire alle singole attività.
Per chi volesse assaporare l'atmosfera e capire come si svolge un demo party consiglio di scaricare un filmato che riprende quasi per intero l'evento:
http://www.pos.fmshop.ru/video/ascii02.avi
(ovviamente i dialoghi sono in russo).
Il prossimo in previsione sarà SpeXtream: si tratta di un meeting annuale dedicato allo ZX (come il demo party "ASCii") e alla programmazione in assembler. I fans dell'Ucraina avranno così modo di partecipare all'evento che si terrà presumibilmente nella metà dell'estate (17-18 Luglio) in una piccola città chiamata Severodonetsk (Lugansk) e sarà completamente gratuito anche se saranno ben accettate alcune offerte per coprire le spese sostenute. E' stata scelta questa data in quanto gli studenti, essendo in vacanza, hanno la possibilità di parteciparvi piu' facilmente e in secondo luogo questa data non si accavalla con gli altri eventi importanti come "CAFe 2004".

CONTINUA >>

Durante il meeting si parlerà di assembler e ci sara' una specie di convegno dando l'opportunità a chi non puo' partecipare ad altre occasioni simili di presentare i propri piccoli lavori di tutti i generi: non si pretendono grandi opere.

Chiunque puo' portare qualcosa di interessante da esporre: dalle immagini alla musica, programmi, notizie, schemi, idee...

Al momento della registrazione bisognera' compilare un questionario dove ciascuno potra' dare dei giudizi, consigli, fare domande, discutere su di un certo tema.

Tali richieste verranno commentate durante l'evento.

Per quanto riguarda il soggiorno e' possibile dormire nell'appartamento messo a disposizione dell'organizzatore con una sala che ospitera' 3 persone un'altra sala che ne ospitera' 2.

alcune magliettine carine utilizzate durante un meeting

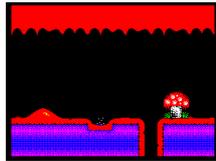
In ogni caso i demo party sono un fenomeno in continua espansione. Purtroppo scarseggiano molto quelli dedicati alle piattaforme 8 bit ormai considerate obsolete e si tende a dare spazio solo agli attuali pc che pero' riescono a stupire meno dei "poco dotati" home computers.

Molte foto di questi eventi sono reperibili all'indirizzo:
http://zxspectrum.hal.varese.it/meetings.htm
e ancora
http://zxm.speccy.cz/fotky/fotky.html
http://zxm.speccy.cz/?x=fotky.inc

Nuovo gioco

In questo periodo è in programmazione dalla Russia un gioco in stile arcade Kyv ^ Triumph e C-Jeff. Mi è stato espressamente richiesto un aiuto per quanto riguardasse la grafica e la musica.

Ecco di seguito alcuni screenshot del gioco in anteprima e la musica di introduzione fatta col Protraker.

Chi se la sentisse di poter dare una mano magari utilizzando semplici programmi di conversione puo' farlo contattando direttamente Kyv (kyv666@pisem.net) o C-Jeff (cjflexo@rambler.ru)

Z88

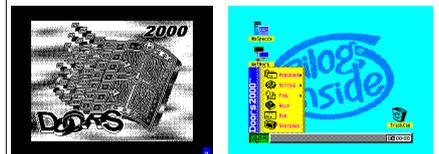
Al meeting di Varese ho avuto la fortuna di poter esporre anche questo insolito portatile di cui sono stati venduti pochissimi esemplari. Si tratta di una agenda/calcolatrice un po' più evoluta di quelle che conosciamo ed e' una via di mezzo tra un laptop e una agenda elettronica. Programmabile in basic il suo cuore è il solito Z80 e sono disponibili anche in rete alcuni programmi (in particolar modo fogli di calcolo). E' un bell'oggettino e assomiglia tantissimo allo Spectrum: sia per quanto riguarda il suo design lineare e nero, sia per quanto riguarda la tastiera con i tasti in gomma, 3 slot per insolite e proprietarie espansioni di memoria che assomigliano alle tanto famose PCMCI. Si accende tenendo premuti entrambi gli shift, ha una sorta di help sotto il display grafico per le opzioni piu' comuni, una porta com per lo scambio dati col pc e una durata di batteria di 4 ore di funzionamento (4 pile a stilo). Accanto al tastino di reset laterale c'e' un ingresso per una eventuale alimentazione esterna. La tastiera è molto delicata tanto è vero che l'enter e lo spazio in questo esemplare restano abbassati e quindi molto piu' sensibili al tocco. Sul retro c'e' una barra che inclina la tastiera per una scrittura piu' comoda e veloce. Spicca la scrittina in rilievo Cambridge Computer LTD Z88 Portable Computer No user serviceable parts inside. E' fatto in Inghilterra e pesa la metà di un comune portatile. Le dimensioni sono quelle di un foglio A4.

AquaOS

Chi abbia seguito assiduamente la mailing list sicuramente ne avrà già sentito parlare. Questo progetto nasce quasi per gioco in Russia nel 1995 da due ragazzi che hanno voluto in qualche modo prendere in giro il sistema operativo Microsoft Windows 95 presentando con questa veste grafica un insieme di tools per il file system Tr-Dos di grafica, stampa e gestione dei files.

Di lì a poco, sulla falsa riga del defunto progetto Doors2K (il quale emula un ambiente grafico simil-multitasking e un lettore di pagine html), si e' voluto rendere operativo in una prima prima versione (98/99) il sistema operativo per poi nel 2000 lasciare lo spazio ad altre versioni dimostrative di applicativi in veste grafica come un Winamp, un icon editor, un irc client, un file manager e una serie di finestre dimostrative con tanto di bozza di Windows 2000. Questo progetto e' stato poi "abbandonato" per circa 3 anni finche' il gruppo Fishbone / Ascendancy Creative Labs ha deciso di riprendere questo lavoro e di renderlo disponibile ai nuovi programmatori tramite un ambiente di sviluppo ben documentato sul sito ufficiale http://www.twilight.org.ru/doors_aqua .

Sono stati recentemente resi disponibile on line i diversi lavori e lo stesso Object File Creator e Kernel builder per sviluppare gli applicativi nonche' una sorta di esauriente help su come il sistema utilizza le variabili, sulla occupazione di memoria e su come sfruttare le finestre, bottoni e puntatori.

Chiunque sia in grado di dare una mano ai programmatori puo' scrivere a doors-aqua@yandex.ru

Varese Retromeeting

Il tanto atteso meeting di Varese si è concluso pochi giorni fa e come di consueto è stato un buon motivo per poter incontrare gli appassionati dello Zx di cui spesso si legge in lista. Un ringraziamento particolare va a Bruno per aver organizzato l'evento e per averci dato la possibilità di poter essere presenti anche quest'anno.

La manifestazione ovviamente non verteva esclusivamente sulle macchine Sinclair ma su alcune delle piu' famose attrazioni degli anni 80/90.

La mostra è stata "interrotta" dai dibattiti che hanno riguardato anche il retrocomputing in generale (filosofie del movimento, definizioni ecc.), Amiga (con le demo), Apple (ripercorrendo tutta la strada fatta dall'azienda di Cupertino), Next.

La splendida giornata tipicamente primaverile e calda si è svolta in un ambiente sereno e ricco di appuntamenti.

Gli spazi a disposizione questa volta sono stati fortunatamente piu' ampi dei precedenti e così pure le attrazioni non sono mancate. Purtroppo, a causa di alcuni problemi legati alla raggiungibilità del posto, sono arrivato circa un ora e mezza dopo l'inizio dell'evento che si è svolto presso il centro congressi De Filippi, situato in un parco poco lontano dal centro di Varese, in un contesto decisamente bello e gradevole. Al mio arrivo la prima confereza riguardo il retrocomputing (con qualche accenno alla storia Sinclair usato come esempio) era già quasi terminata e l'ultimo dibattito (quello riguardante lo Spectrum) è iniziato dopo una piccola pausa di qualche minuto durante la quale i visitatori hanno avuto la possibilità di visionare le macchine in esposizione. Sono stati allestiti a tal proposito diversi spazi tematici dedicati ad una particolare piattaforma come Sinclair, Commodore, Apple, MSX, Next, Hp ecc. dove chiunque aveva la possibilità di vedere e provare le macchine in funzione. A ciascuno di questi spazi faceva riferimento un "responsabile" il cui compito era quello di fornire informazioni e rispondere alle eventuali domande poste dai visitatori. Come nella prima edizione, c'e' stato un particolare occhio di riguardo nei confronti del nostro Spectrum dove sono state messe in bella mostra le diverse versioni prodotte nonche' i "cuginetti" Sinclair QL, ZX81, Cambridge Z88, i compatibili come Enterprise, Sam Coupe' e ovviamente la novità tanto attesa: il Chrome che finalmente è stato per la prima volta presentato al pubblico.

Mario mostra gli schemi elettrici del Chrome a dei curiosi visitatori mentre Andrea ripara un 48K

Purtroppo il testa a testa tra utenti Commodore e Spectrum, la cui rivalità è sempre stata famosa, non e' stato sostenuto. Riguardo la presentazione del Chrome c'e' stata una dimostrazione dal vivo e una spiegazione riguardo le scelte hardware applicate e la motivazione che ha spinto Mario in questo insolito e alquanto strano progetto. Proprio riguardo il clone devo ricordare a tutti che non risulta essere compatibile al 100% per via delle sincronizzazioni video dovute al floating bus. Diciamo che è uno Spectrum nel 99% dei casi: quando cioe' non si richiede troppo dall'hardware e di conseguenza tutti i giochi del mercato dovrebbero funzionare correttamente. Solo le demo possono avere qualche problema. C'e' da dire che e' molto piu' vicino all'originale rispetto allo Speccybob dal quale ha tratto l'ispirazione l'autore. Il problema piu' grosso sembra essere l'emulazione della ULA e il floating bus, nato per risparmiare e sfruttato dai programmatori per sincronizzare alla perfezione il segnale video. La ula quando legge la ram video, legge consecutivamente 4 byte cioe' dato video, attributo, dato +1, attributo +1, poi 4 byte a $ff e di nuovo altri 4 byte. Questo è stato scoperto studiando il clone rumeno "Mistrum": la ula pre-memorizza quello che sara' il prossimo byte (dato video + attributo) per evitare "contaminazioni" di colore nel caso l'attributo cambi tra un byte e l'altro. Differentemente lo speccybob, invece di memorizzare 4 byte consecutivi, prende prima l'attributo e poi il byte video, cosi' facendo si evita il mescolamento di colore di cui sopra. Tutto cio' genera una incompatibilita' con le demo che cercano prima il byte e poi l'attributo perche' i due sono scambiati. Attualmente il Chrome memorizza prima il byte video e poi l'attributo riuscendo così a far girare demo che sullo speccybob di fatto non andrebbero. La limitazione delle compatibilità (assai poche) è da attribuirsi allo spazio ormai divenuto esiguo nel cpld e potre capitare con quei programmi (fortunatamente pochi) che sfruttano al 100% le possibilita' della ula. Forse in futuro, trovando un dispositivo programmabile piu' capiente (anche se i prezzi restano comunque proibitivi) sarà possibile aumentare tale compa-tibilità con l'originale. Come appena detto proprio riguardo il Chrome è stato dedicato il secondo dibattito (uno dei piu' seguiti tra l'altro) sul mondo dello Spectrum introdotto da una esauriente spiegazione di Andrea Vavassori riguardo le periferiche prodotte per lo Spectrum. In questo spazio è stato anche presentato il mio sito con tanto di una descrizione accurata e questa stessa rivista. A mezzogiorno il convegno è stato sospeso e la sala è stata sgomberata e chiusa. Vengono invitati tutti quanti a recarsi nella sala sottostante per il pranzo durante il quale si è parlato anche in questo caso di Sinclair e di alcune curiosità di cui non ero assolutamente a conoscenza: il fatto che Clive Sinclair non ha progettato assolutamente niente ma che le sue "invenzioni" sono solamente state affidate a ditte esterne pagate dal Sir. Un'altra curiosità trapelata sempre durante il pranzo è stata quella della storia della calcolatrice "Sinclair Executive": tale calcolatore era un clone della Texas Instruments la quale aveva il grosso difetto di esaurire le batterie molto rapidamente. Sir Clive decise così di lanciare sul mercato qualcosa di piu' economico e che potesse durare il doppio della Texas: sfruttando la persistenza del display a led e accendendo e spegnendo lo stesso ogni millesimo di secondo ha prodotto un clone molto piu' funzionale dal punto di vista del risparmio energetico.

Andrea illustra le periferiche dello ZX. Il sottoscritto e Mario aspettano il proprio turno

Il pranzo è stato composto da un antipasto, due primi (penne con salsiccia e cipolla e fusilli con olive,capperi e pomodoro), un secondo (tagliata di manzo con contorno di patate e fagiolini) e dal crem caramel un po' particolare che chiudeva il pranzo.

Nel pomeriggio si riprende la manifestazione, ma anche qui c'e' giusto il tempo di fare qualche chiacchera e visitare le macchine in esposizione; tempo qualche minuto e ricominciano le conferenze. Viene dedicato a queste ultime molto tempo, forse troppo che ha così fatto passare in secondo piano la mostra vera e propria e rendendo alcuni discorsi un po' monotoni.

La tavolata Sinclair: 48K con Plus D, 128K, Z88 e il QL

Il sottoscritto ha apprezzato parecchio e ho ritenuto molto interessanti gli interventi di Gianni "BBK" e quelli riguardo la scena delle demo degli Amiga mentre un po' meno appassionante quello riguardante la storia dei Mac e di come installare BSD su un Classic. E' stato interessante l'angolo delle riparazioni dove Andrea Vavassori, armato di saldatore e integrati, e' riuscito a rimettere in vita alcuni Spectrum rotti che gli utenti hanno portato alla manifestazione.

Sul banco era presente un alimentatore stabilizzato, un oscilloscopio e un monitor. Il service manual Sinclair ha permesso di effettuare i test dopo le sostituzioni degli integrati ritenuti non funzionanti. Poco piu' in la, sfoggiava scintillante il Chrome che ha richiamato parecchi curiosi specie durante l'esecuzione di alcune demo per dimostrare la compatibilità e la funzionalità di questo clone. Anche il QL ha riscosso un notevole Interesse da parte dei visitatori: collegato ad un monitor a fosfori verdi e dotato di interfaccia per programmare le eprom e "espansione" Minerva e' stato tenuto in funzione per tutta la durata dell'esposizione. La giornata si e' conclusa ottimamente con la speranza di potersi incontrare nuovamente nella prossima edizione che, secondo le previsioni, dovrebbe essere ancora piu' grande delle precedenti. Intanto in lista da qualche giorno è ventilato l'idea di organizzare un meeting dedicato esclusivamente allo ZX in centro Italia per permettere la raggiungibilità del posto da qualsiasi parte d'Italia. La data e il posto sono ancora incerti anche se probabilmente si terrà il 5 Settembre a Roma.

1984

2004

RINGRAZIAMENTI

Ringrazio innanzi tutto Bruno per avermi concesso a Varese lo spazio in cui ho potuto pubblicizzare questa rivista, Meris Miconi come beta tester della stessa e tutti coloro che si sono complimentati con me dandomi così un "feedback" molto positivo che mi invoglia a continuare con ancora piu' passione.

SUL PROSSIMO NUMERO

Il nuovo Didaktik Gama 192K
Per i piu' curiosi
Spectrum comunista?
Damtape
...e molto altro!!!

Tra due mesi "on-line" il quarto numero di Sinclair ZX Notizie!!!